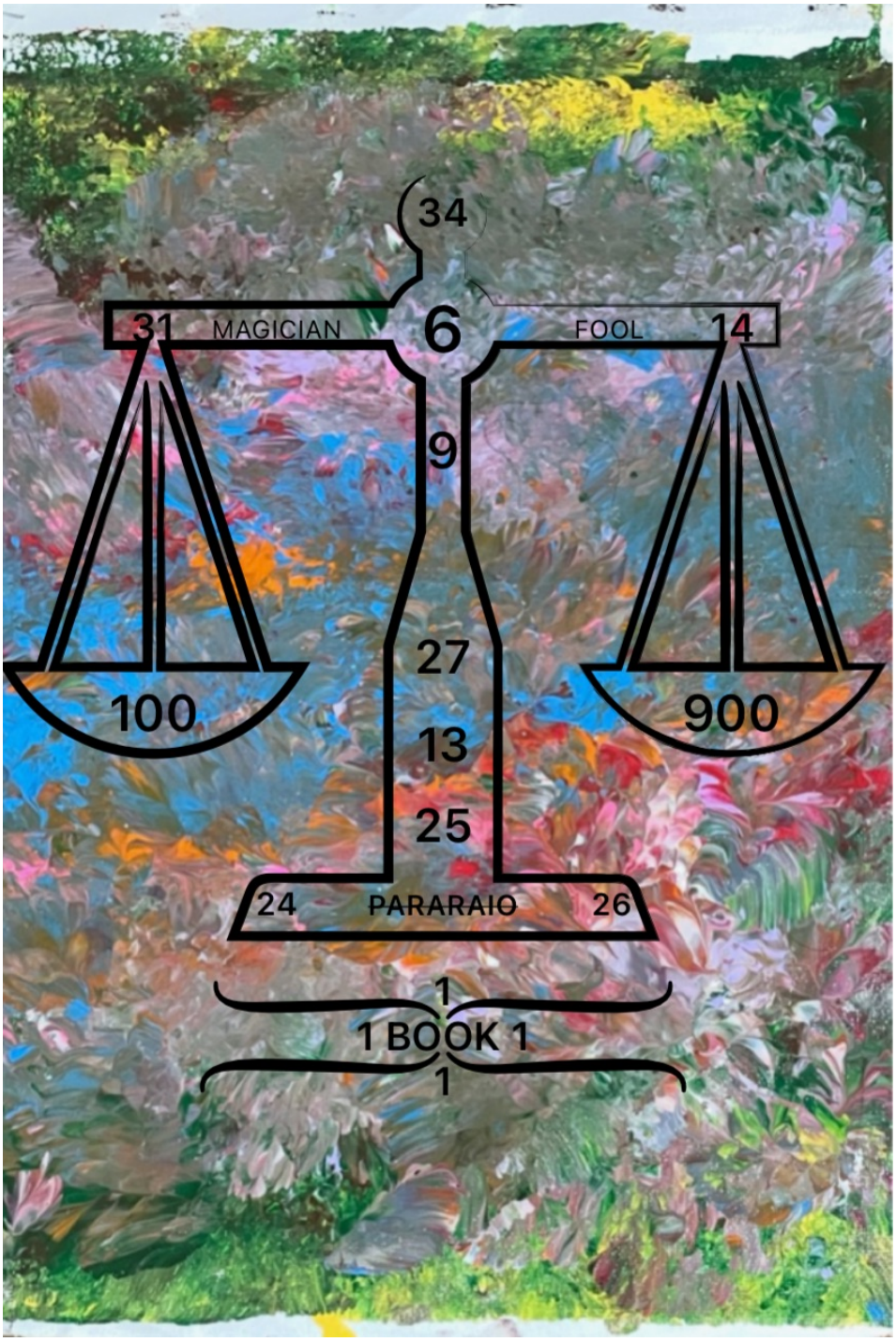

34
31
MAGICIAN
6
FOOL
14
9
27
100
900
13
25
24
PARARAIO
26
1
1 BOOK 1
1

# PARARAIO
# LIVRO 1

## A FÉ QUE DEIXA DE SER QUESTIONADA JÁ SE FOI RENUNCIADA!

*FOR MATURE AUDIENCES*

Traduzido por Magickoltism

## PARTES

### I. O TRONO MAGICKO DA MENTE

Acreditar que o homem pode comover os outros pela sua voz, é Aceitar que e possível pro homem influenciar os outros mentalmente. Acreditar em influência mental é Aceitar que “Mind Control”, “Controle da Mente”, “Telepatia” e possível. Influencia mental e feito possível pela base do método de pensamento do Subconsciente e do Inconsciente do homem. É através desse método que o homem descobre o potencial de ressoar a sua mensagem entre os outros. Acessando o Consciente do homem é relativamente fácil se a voz, ou mensagem, ressoar bem entre os homens. Acessando o Subconsciente e o Inconsciente é mais difícil e mais important pro mágico.

### II. DIVINAÇÃO SUPERNA

A adivinhação descreve o uso de forças externas e internas na aquisição de conhecimento. É exatamente por esse motivo que o mágico nunca **ADIVINHA**, A= o homem, Adão, o primitivo. A eliminação do homem em si mesmo permitiu o acesso ao Divino, para que um Deus pudesse surgir, e não um adivinho. A Polaridade Extrema é explorado aqui. Polaridade Extrema descreve conjuntos que trabalham antagonicamente em uma direção, e em uníssono na

direção oposta, para que no final, os conjuntos fiquem equilibrados e iguais através da mediana.

Pense em um momento em que você se sentiu desconfortavelmente com calor, equivalente a um momento em que você se sentiu desconfortavelmente com frio. Se em algum momento, passado ou presente, você se sentiu tão desconfortável, a não poder diferenciar entre impacto de calor entre impacto de frio, tendo conhecido os dois independentemente, você viveu a Polaridade Extrema, ou seja, os dois juntos. Nos extremos, os opostos são iguais. O uso de ideas e símbolos arbitrários para intender a Polaridade Extreme revela muito sobre a Natureza (Macro) e o Self (Micro).

**III. ABISMO DO SEXTO**
Poema, **O Ceifador Sorri (34)**
Pintura, **#4**
Poema, **Dado ou Devido!**
Pintura, **#1**
Pintura, **#10**
Poema, **OEIAPHT!**
Pintura, **#7**
Poema, **O Trono está Vazio**
Poema, **DIO! DEUS DO SEIS!**
Pintura, **#14**
Poema, **POMBA!**
Pintura, **#6**
Poema, **ABRIL ENGANOU OS ENGANADORES**
Poema**, VEM**

**IV. PREDICTIONS**
**Poetic Manifesto,** As estrelas se foram.

**PARTE UMA**
**I. O TRONO MAGICKO DA MENTE**
Temos a capacidade de explorar e ativar nossa própria consciência independentemente—não sem intender que a expansão da

consciência, com ou sem a intenção, pode surgir a manifestação de controle mental. Controle Mental descreve a manipulação da Verdade Absoluta para que uma Verdade Parcial ressoe com alguém, enquanto o mágico controla o resto da Verdade Absoluta ao seu favor. O termo mágico deve ser aplicado a pessoas com a capacidade de hipermanipular matérias ou ideias a um nível que seja considerado milagroso ao resto da população. Isso faz parte fundamental na evolução da sociedade.

Até certo ponto, todos nos estamos funcionados na sombra de controle mental. Pressões sociais são formas de controle mental que podem ser positivas. O mágico conecta e desconecta sua mente da consciência coletiva, e colecta estímulos externas para se adaptar internamente. O resto da população potencialmente falha a desconectar sua mente da consciência coletiva (ou o ambiente externo) resultando em vulnerabilidades ao controle mental.

Para dominar o potencial da Mente, precisamos compartimentalizar a Trindade fundamental que compõe a Mente (The Holy Trinity). Em breve, a Trindade da Mente é composta por: 1) Mente Consciente; 2) Mente Subconsciente; 3) Mente Inconsciente. Essas Partes da Mente podem ser categorizados com base na ação voluntária versus ação involuntária (ou comportamento, ou emoção, ou pensamento, etc,.)

A questão que se torna, é se os homens possuem a capacidade de distinguir e eliminar comportamentos involuntários dentro de si mesmos; fazer isso, através da Alma, é uma função do mágico. Através da Polaridade Extrema, o mágico ja descobriu que com hipermanipulação, ação voluntária e ação involuntária se tornam sinônimos.

**A Mente Consciente**

Eu conecto a Mente Consciente a tudo que se relaciona a *mim ou ao meu ser*—O que vejo no espelho ou o que escolho comer; O que escolho dizer e o que escolho fazer. A Mente Consciente é governada pela INTELIGÊNCIA LÓGICA.

**A Mente Subconsciente**
Eu conecto a Mente Subconsciente a tudo que se relaciona a mim SER ou para mim TORNAR *mim ou meu ser.* Ao me olhar no espelho, foco na funcionalidade para o meu propósito? Minha alimentação está de acordo com a funcionalidade do meu propósito? Me expresso de acordo com a funcionalidade para o meu propósito? Vivo de acordo com a funcionalidade para o meu propósito? Aceito desejos que fortalecem a minha funcionalidade para o meu propósito? Tenho a capacidade para tomar decisões corretas para meus objetivos e propósito? A Mente Subconsciente é governada pela INTELIGÊNCIA EMOCIONAL.

**A Mente Inconsciente**
Eu conecto a Mente Inconsciente a tudo que se relaciona a PORQUE eu sou ou serei ou tornarei, *mim ou meu ser.* Por que me concentro na funcionalidade quando me olho no espelho? Por que me alimento de acordo com a funcionalidade? Por que Me expresso de acordo com a funcionalidade? A mente inconsciente é governada pela INTELIGÊNCIA LÓGICA E EMOCIONAL.

Acessar o Inconsciente é frequentemente visto como Divinação. Muitas doutrinas (“The Doctrines”) antigas e modernas descreveram como atingir.

**PARTE DUAS**
**II. DIVINAÇÃO SUPERNA**
A adivinhação descreve o uso de forças extremas na aquisição de conhecimento. A adivinhação e sinônimo a hiper-manipulação. Através do poder extrema que seja a Força de Vontade (Will Power), acadêmicos hiper-manipulam equações para resolver problemas complexos que afeitam conhecimento. Através do poder extrema que seja a Força de Vontade (Will Power), mágicos hiper-manipulam códigos para resolver problemas complexos que afeitam conhecimento. A adivinhação para o mágico e hiper-manipulação pro acadêmico.

Cada doutrina (“The Doctrines”) possui um jeito de adivinhação e o setor geralmente é controlado (“The Indoctrinators”). Os métodos de adivinhação provavelmente constituíram as regras fundamentais e essenciais por trás da concepção da doutrina (“The Doctrines”). A pesquisa dos textos antigos usados na doutrina (“The Doctrines”) poderia revelar os meios de adivinhação utilizados. A barreira linguística entre os textos antigos e a linguagem moderna (“The Indoctrinators”) é a razão pela qual as doutrinas (“The Doctrines”) conquistam e mantêm seguidores. A doutrina (“The Doctrines”) apresenta um código que precisa ser mastigado para revelar uma Verdade Parcial que potencialmente leva à Verdade Absoluta… A acumulação da Verdade depende da acumulação de formas de adivinhação.

O mágico entendi que a adivinhação so funciona através do Eu (Self). Por esse motivo, cade código usado na adivinhação precisa ser decifrado por se mesmo. E necessário usar a PRÓPRIA consciência para determinar os códigos ou padrões (Patterns) que ressoam diretamente com o mágico. O mágico precisa aplicar o padrão (Pattern) a OUTRO sistema de adivinhação e confirmar que ele também é VERDADEIRO em outro sistema. Depois de muita repetição desse processo, o mágico perceberá rapidamente que está estabelecendo seu PRÓPRIO código**.**

Count Alessandro di Cagliostro’s *Adivinhação Infalível por Meio de Figuras* (*Infallible Divination by Means of Figures)* é um exemplo de um sistema de adivinhação consagrado. O sistema também revela a importância de focar na magia pessoal; os sistemas de adivinhação, assim como a intuição dos mágicos, são intransferíveis.

**Como Fazer DIVINAÇÃO**

**1.** Você precisará desenvolver (Criar) um mapa arbitrário relacionado ao conhecimento que busca.

**1a.** Se eu quisesse uma resposta que se referisse ao momento presente, meu “mapa” começaria em um ponto do passado (“A”) ou

do futuro (“C”) e terminaria no presente (“B”). Meu objetivo seria prever conhecimento referente a B, dado A ou dado C. O mesmo se aplica à busca de respostas referentes ao passado ou ao futuro. O simbolismo por trás do próprio mapa deve ser considerado.

base: **(A)——(B)——(C)**
atual, passo 1: (A)xxxxx**(B)**xxxxx(C)

**1b.** Determine quantos passos haverá entre as suas variáveis (A, B, ou C) no seu mapa de adivinhação. Isso determina quantos passos serão dados de uma variável para outra e quantos passos haverá no total no seu mapa. Observe que, se você estiver usando um sistema de adivinhação estabelecido, essas variáveis provavelmente já estão incorporadas à prática e devem ser consideradas. Para esta prática, quero 6 passos (x).

mapa: (A) **x x x (B) x x x** (C)
mapa: |B| **x x x x x x** |B|

MAPA 1
PONTO C——(A)——B
PONTO |B|——x
PONTO **1** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO **2** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO **3** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO **4** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO **5** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO **6** (B)- ação arbitrária **x**
PONTO |B|——x
PONTO A——(C)——B

**2.** Você precisará adicionar um código ao seu mapa e determinar como extrair os dados de dentro desse código.
2a. Determine quais códigos você usará para selecionar os pontos de ação arbitrários no mapa. Por códigos, refiro a um mapa predeterminado estabelecido por qualquer doutrina (“The Doctrines”). Você precisará selecionar pelo menos dois códigos. O mágico deve

evitar reusar códigos pertinentes a uma so doutrina (“The Doctrines”). Depois que o código for completamente decifrado e a rota de confirmação do mágico for introduzida, o código perde a função mágica (“The Indoctrinators”).

Para esta prática, meus códigos são:
**1)** As Runas, de origem Alemã, usadas para Adivinhação e Magia. ***Veja*****, The Runes, Azure Green.**
**2)** A Árvore da Vida, de origem Judaica, usada na Cabala. ***Veja,*** **Scared Wisdom Chart #12, Helion Publishing.**

2b. Determine de qual código você extrairá e de qual código você lerá. Eu puxei das Runas e li da Árvore da Vida, e outros. Como selecionei 6 pontos de ação aleatórios em ordem sequencial no meu mapa, preciso usar o alfabeto Rúnico como referência e puxar por base do simbolismo das letras, criando um mapa por base de símbolos, e eliminando  viés numérico (por causa da variável que seja Ordem Sequencial). Obviamente, eliminar o viés é o componente mais difícil da Adivinhação. Qualquer informação extraída de um código deve ser selecionada de acordo com a MENTE INCONSCIENTE. Quanto mais profunda a conexão com a mente Inconsciente, mais forte a adivinhação. Nesse caso, o mágico perceberá que está melhorando com o tempo.

Quando o mágico estiver pronto, ele se visualiza mentalmente em forma e em espirito dentro do seu mapa.
Ele caminha seguindo seu mapa até chegar ao **PONTO 1 (B).**
Ele mentaliza qual ponto de ação **x** ocorre no **PONTO 1 (B).**
Ele usa seu código, o alfabeto Rúnico nesse caso, **e seleciona a letra que corresponde SIMBOLICAMENTE ao ponto de ação x do PONTO 1 (B).**
Ele anota rapidamente sem decifra em detalhes—para não influenciar o PONTO 2 (B).
Ele refaz mentalmente todo o caminho até chegar ao PONTO 2 (B), prestando pouca atenção ao resultado do PONTO 1 (B), e seleciona

qual letra corresponde simbolicamente ao ponto de ação x do PONTO 2 (B). **Ele repete isso até o mapa estar completo e os 6 pontos de ação cumpridos.**

*A importância de se nomear mágico ou mentalista e evidente no contexto da Adivinhação. A repetição da palavra "Adivinhação" junto com a repetição do título “mágico” ou “mentalista”, cria uma associação mental que acelera o processo. Da mesma forma, o mágico pode determinar rapidamente se possui aptidão para a Adivinhação.*

*Alternativa para o passo 2:*
*Escolher ou sortear cartas do seu código ou do seu baralho físico aleatoriamente é uma prática comum em adivinhação. O problema óbvio é que estabelecer um método REAL para embaralhar ou configurar seu código aleatoriamente é extremamente difícil. Para que esse método seja possível, o mágico precisa interpretar a partir da MENTE INCONSCIENTE. Raramente uso essa alternativa e prefiro reservá-la para momentos específicos.*

MAPA 1 “decifrando o código”
PONTO C——(A)——B
PONTO |B|——x
PONTO **1** (B)- **x = Rúnico: O**THILA
PONTO **2** (B)- **x = Rúnico: E**IHWAZ
PONTO **3** (B)- **x = Rúnico: A**NSUZ
PONTO **4** (B)- **x = Rúnico: P**ERTH
PONTO **5** (B)- **x = Rúnico: H**AGALAZ
PONTO **6** (B)- **x = Rúnico: T**EIWAZ
PONTO |B|——x
PONTO A——(C)——B

3. Traduza seu mapa
3a. Você precisa adicionar os números correspondentes ao alfabeto

rúnico que você sorteou simbolicamente. Esses números têm seus próprios significados que precisam ser considerado ao deciframento cronológica do mapa.
3b. Você precisa transferir os números que mapeou do alfabeto Rúnico para o seu segundo código, nesse caso, os caminhos dentro da Árvore da Vida. Depois de entender o simbolismo por trás dos números entre os dois códigos, você precisa conectar e resumir esse simbolismo.
3c. Combine a primeira letra de cada Ponto x para formar uma Bindrune. Você pode pedir um especialista em idiomas para traduzir sua palavra diretamente ou verificar se ela já existe. Como alternativa, você pode usar um tradutor eletrônico. O importante é NÃO adicionar contexto além de pedir uma tradução no idioma original.
3c. Relacione o simbolismo ao ponto cronológico no mapa e interprete o que o mapa completo sugere.

MAPA 1A “lendo o código”
PONTO C——(A)——B
PONTO |B|——x
PONTO **1** (B)- **x = Rúnico: O**THILA, Runic #24
PONTO **2** (B)- **x = Rúnico: E**IHWAZ, Runic #13
PONTO **3** (B)- **x = Rúnico: A**NSUZ, Runic #4
PONTO **4** (B)- **x = Rúnico: P**ERTH, Runic #14
PONTO **5** (B)- **x = Rúnico: H**AGALAZ, Runic #9
PONTO **6** (B)- **x = Rúnico: T**EIWAZ, Runic #17
PONTO |B|——x
PONTO A——(C)——B

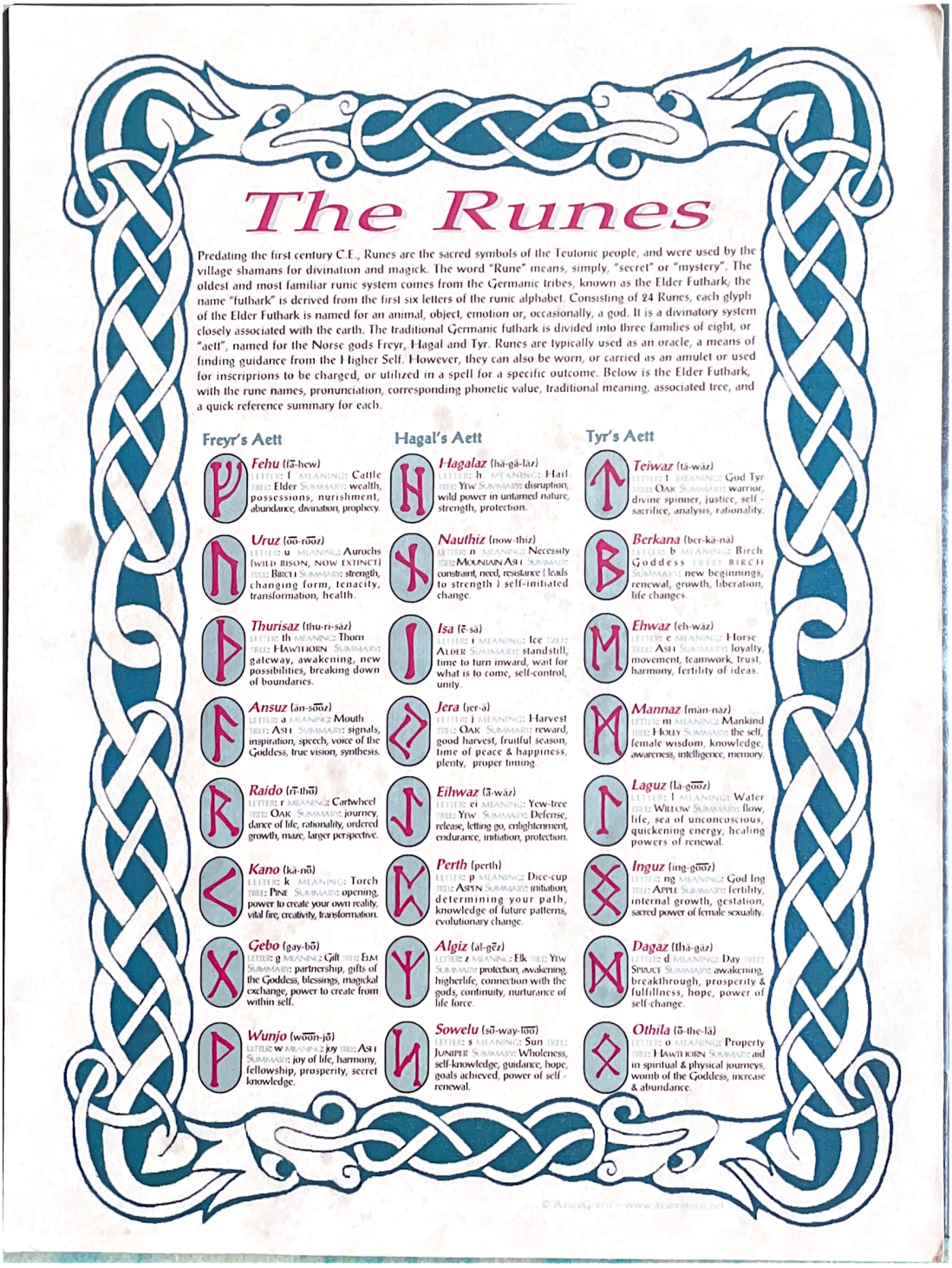
MAPA 1B “preenchendo o código”
PONTO C——(A)——B
PONTO |B|——x
PONTO **1** (B)- **x = Rúnico: O**THILA, Rúnico #24, **Árvore da Vida:** Morte, Esferas #6-7
PONTO **2** (B)- **x = Rúnico: EI**HWAZ, Rúnico #13, **Árvore da Vida:** Fêmia-Padre Divina, Esferas #6-1

PONTO **3** (B)- **x = Rúnico: A**NSUZ, Rúnico **#**4, **Árvore da Vida:** Templo Misericordioso do Amor, Esfera **#**4
PONTO **4** (B)- **x = Rúnico: P**ERTH, Rúnico **#**14, **Árvore da Vida:** Imperadora dos oportões supernal, Esferas **#**3-2
PONTO **5** (B)- **x = Rúnico: H**AGALAZ, Rúnico **#**9, **Árvore da Vida:** Vale Secreto da Fundação, Esfera **#**9
PONTO **6** (B)- **x = Rúnico: T**EIWAZ, Rúnico **#**17, **Árvore da Vida:** Julgamento Divino sobre os Amantes, Esferas **#**3-6
PONTO |B|——x
PONTO A——(C)——B

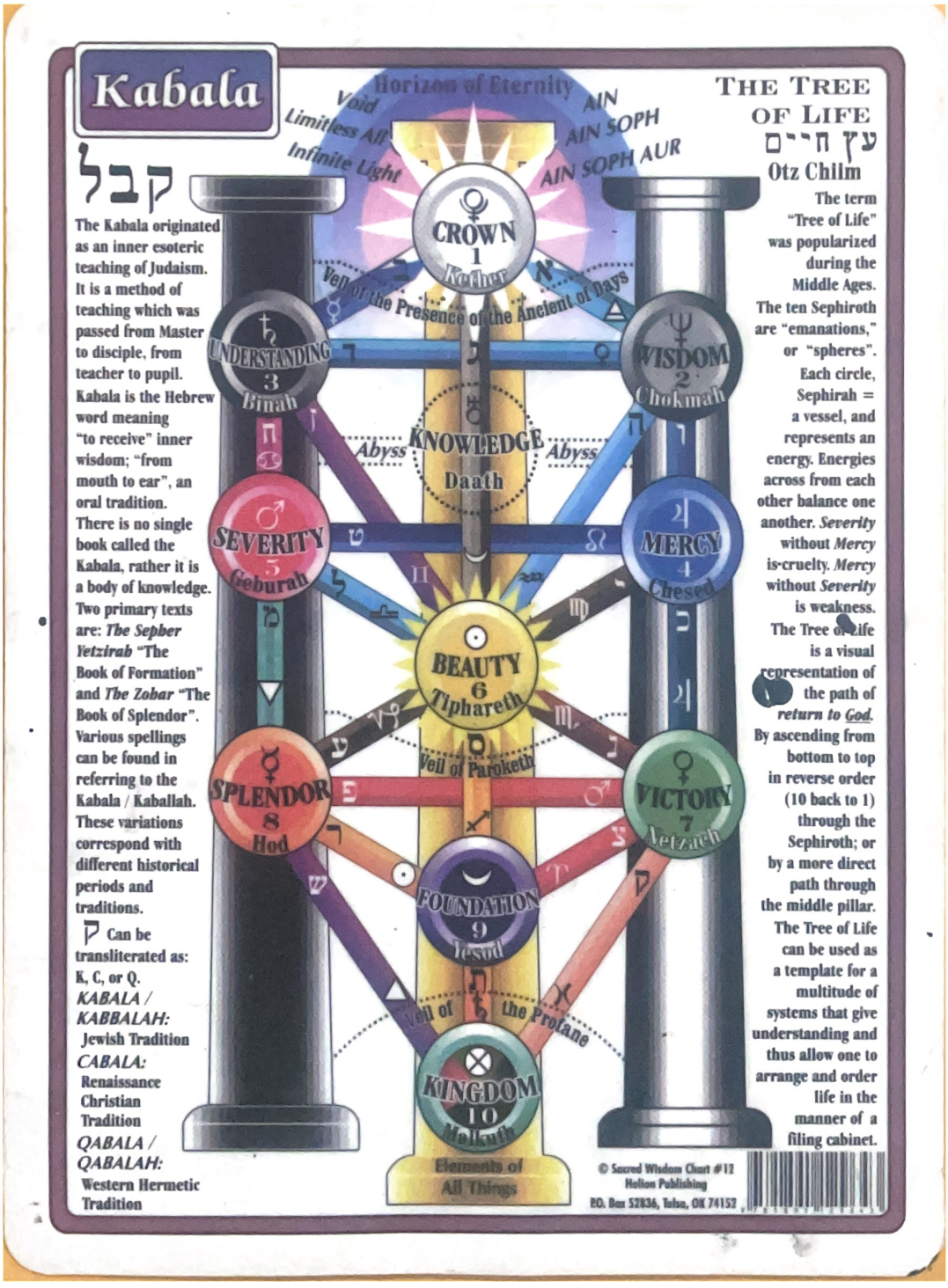
**MAPA 1 Bindrune: OEIAPHT**
Resumo rúnico: OEIAPHT——Legado físico e espiritual em meio ao caos e à turbulência.
O Bindrune OEIAPHT, traduzido para o hebraico (língua de origem da Cabala), significa Nachalah — Herança espiritual que é suportada e aperfeiçoada através da provação e do julgamento.
A Bindrune OEIAPHT traduzida para o português (língua de origem da Umbanda) traduz para Caminho dos Velhos Pretos—Origem, Experiência, Maturidade. Continuo traduzindo usando línguas pertencentes a outras doutrinas (“The Doctrines”). As traduções possuem simbolismo parecidos, então posso aceitar a “palavra mágica” OEIAPHT como uma Verdade Parcial. Agora posso estudar a palavra e o simbolismo em detalhes.

**Veja o poema, OEIAPHT!**

PARARAIO, #11.




The Runes, Azure Green.




Scared Wisdom Chart #12, Helion Publishing.

PARARAIO, #12.

**Interpretação básica dos números para adivinhação**
Cada número e cada palavra possui um significado relacionado à doutrina (“The Doctrine”) estudada pelo mágico (“The Indoctrinator”). Rapidamente, o mágico percebe as semelhanças entre as doutrinas. **O *mágico precisa* lembrar que o único objetivo da magia é aumentar a proximidade com a Verdade Absoluta através de Verdades Parciais.** Nesse caso, todas as doutrinas devem ser incorporadas no estudo do mágico. Em outras palavras, a adivinhação do mágico precisa conter alguma Verdade Parcial em todas as doutrinas.

A escolha de como exibir os números no seu mapa mágico é importante para a interpretação. Compare PARARAIO #11 e PARARAIO #12.

**Ascendendo e Descendendo**
Ascendendo e Descendendo são usados em referência ao ponto mais alto ou mais baixo do seu mapa. Entre Ascendendo e Descendendo está o espaço arbitrário INFINITO. Veja PARARAIO #12. (fora da roda) See PARARAIO #11 (dentro da roda).

Dentro do infinito, ou entre Ascendendo e Descendendo de 1 e 10, está o espaço arbitrário onde 0 = 10 = 1, em planos multidirecionais, onde 10 pode ser visualmente visto como 0 ou 1. O sinal de igualdade, que implica SER ou TORNAR, poderia JÁ SER em planos multidirecionais, então, com base na Polaridade Extrema, 0 = 1. Nesse caso, um mágico que transcende com sucesso em todos os “planos” deve estar simultaneamente em 0, em 1 e em 10; Esses números devem ser comparados com a Mente Consciente, Subconsciente e Inconsciente. Dentro da Trindade Mental, a ação que simula o surgimento da “igualdade” entre opostos pode ser comparada a daath ♅.

0 = FORÇA (energia)
1 = FORMA (corpo e mente)
10 = TUDO (energia + corpo e mente)

***Veja, poema,* Bestowed or Owed!**
***Veja,* PARARAIO, Pintura #1.**
***Veja,* PARARAIO, Pintura #10.**

**Transcendendo é o termo usado para descrever todos os outros pontos, exceto o mais alto e o mais baixo.**
2 = Sabedoria da coroa
3 = Compreensão através do casamento com a coroa sábia
34 = Revelações Inconscientes mediadas pela morte espiritual
4 = Morte consciente, espiritual ou física

***Veja, poema,* The Reaper Smiles (34).**
***Veja,* PARARAIO, Pintura #4.**
***Veja, poema,* VEM.**
***Veja, poema,* APRILS FOOLED THE FOOLS.**

5 = Raiva ou loucura alimentando o renascimento espiritual
6 = A Alma do mágico é o grande conector e ponte
7 = Realização que emana do interior
8 = Realização que emana do external
9 = O trono invisível que estabiliza o mágico e sua magia.

***See poem,* The Throne is Empty.**
***See poem,* DIO! DEUS DO SEIS!**
***See poem,* POMBA!**
***See,* PARARAIO, Painting #6.**
***See,* PARARAIO, Painting #7.**

## PARTE TRÊS
## III. ABISMO DO SEXTO

### O Ceifador Sorri (34)
Saber e temer é regressar pelo utero,
Saber sem medo é desejar outro respiro,
Suspiro! Suspiro! Suspiro!

*Descansar no passado, oh, que túmulo sem precedentes.*

*Ao fechar dos olhos,*
*a imploração de paz,*

OH, FOOLS!
OH, FOOLS!
OH, FOOLS!

O Ceifador canta enquanto nós GRITAMOS!

PARARAIO #4.

## Dado ou Devido!

Oh! Como fui traído!
A pureza se foi!
A sujeira se foi!
Oh! Como fui traído!

Em um ou em dez!
Oh! Como fui traído!

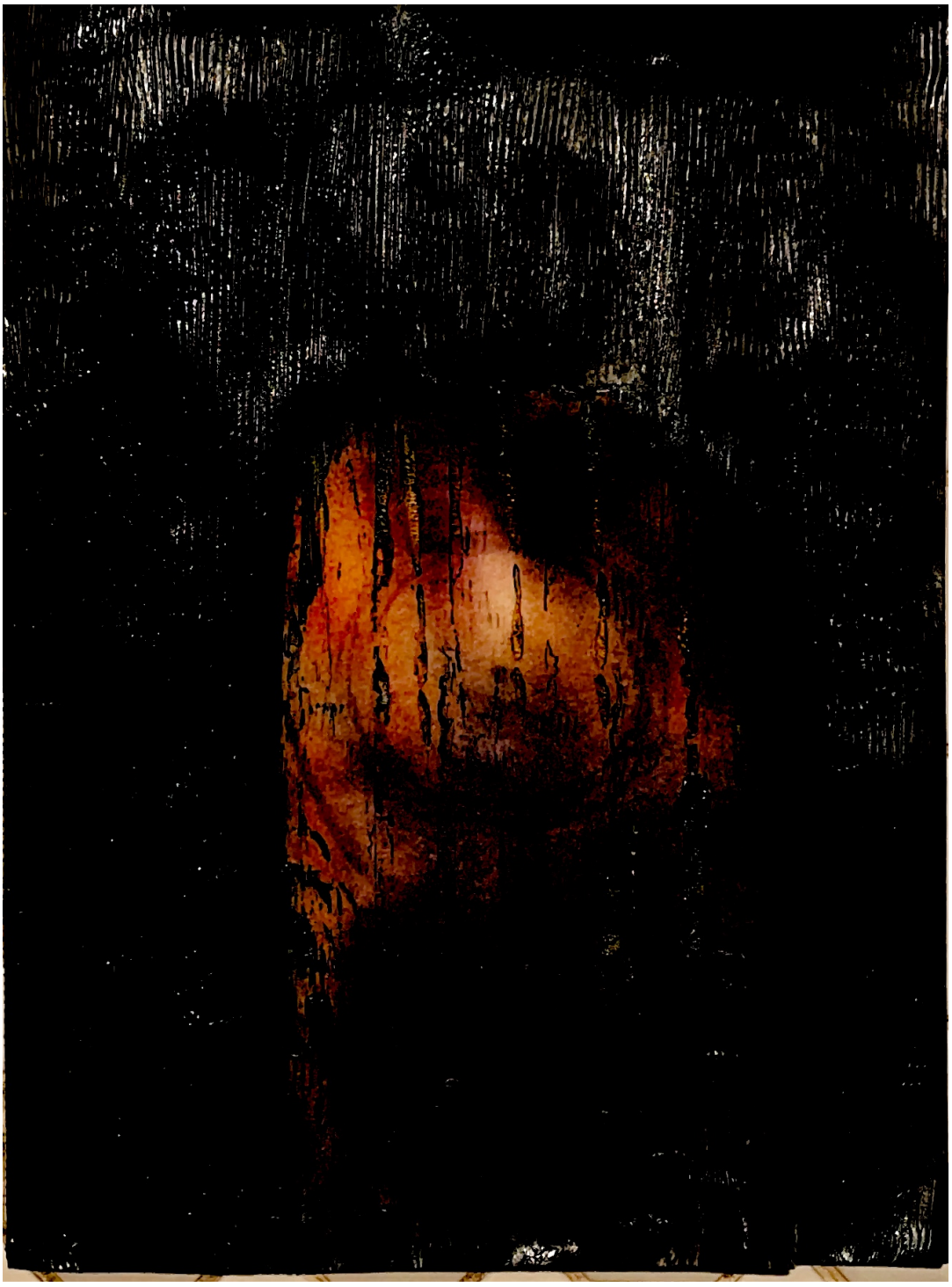
Eu não vou dar, Metatron!
Eu não vou levar, Sandalphon!

Oh! Como fui traído!
Dado ou Devido!

Eu não vou dar, Sandalphon!
Eu não vou levar, Metatron!

Oh! Como fui traído!
Dado ou Devido!

Eu não vou dar e Eu não vou levar!



PARARAIO #1.

.

PARARAIO #10.

**OEIAPHT!**
***Oh, Oh, Oh,***
Em limbo Em limbo Em limbo
Barriga do Grande Monstro
Meu DEUS
Meu SATANÁS
Você é SEMENTE
No útero no útero no útero
NÓS REEPAMOS

***Ei, Ei, Ei,***
Silenciem Silenciem Silenciem
The Shepherd of all the herd is here
Preencha preencha preencha
Expurga expurga expurga
O Grande Monstro
Um!

***Ah, Ah, Ah,***
Vem luz
Vem sombra
Revela se pra mim
Revela se pra mim através dos Velhos Pretos
Vem luz
Vem sombra
Me transforma
Te procuro na encruzilhada
Hazardville Hazardville Hazardville
Eu te procuro em quatro!

***Ph, Ph, Ph,***
Impulsione Impulsione Impulsione
Me livra dessa planta podre
Me impulsione com frutos maduros
Preencha preencha preencha
Me preencha no seis e no nove

CUMPRIDO!
Em limbo Em limbo Em limbo
Silenciem Silenciem Silenciem
Expurga expurga expurga
Vem vem vem
Vem me transformar
Ela te espera na encruzilhada Exu
Em quatro! Em quatro! Em quatro!
Eu sou sua
Eu sou seu
EU SOU! EU SOU! EU SOU!
SEREI!

***Ta, Ta, Ta,***
Sacrifico! Sacrifico! Sacrifico!
Roda as rodas! Roda a roda! Rodam as rodas!
Ao favor do Divino!
Me sacrifico!
Em limbo Em limbo Em limbo
Nos liberta, bússola magistral
Eu irei!
Eu serei!
Eu me tornarei!
Nos liberta, bússola magistral
EU SOU!
EU SOU!
EU SOU!
Por nós!
Em limbo Em limbo Em limbo
Eu sou por nós
Eu sou! Eu sou! Eu sou!
Eu me tornarei!

PARARAIO #7.

**O Trono está Vazio**
Gabriel, Gabriel, Gabriel,
Oh, como você mente! Ninguém mais guarda o nove.

Yesod está sozinho e o trono está vazio,
Ele morre! Ele morre! Ele morre!

Ele se foi e o trono está vazio,
Ela morre! Ela morre! Ela morre!

Raphael, Raphael, Raphael,
Oh, como você mente! Ninguém mais guarda o seis.
Ela vive! Ela vive! Ela vive!
Ela vive não só em seis, mas em nove!

Véus queimam, a carne ataca
Véus queimam, o templo chamas
Ele permanece!

Em seis e em nove!
Em seis e em nove!
Foi retido!

Yesod! Yesod! Yesod!
Retome seu trono!
Ela vive! Ela vive! Ela vive!
A lua (9) e o sol (6) !
A lua (9) e sol (6) !

**DIO! DEUS DO SEIS!**
Oh Dio! Oh Dio! Oh Dio!
Alfazema! Alfazema! Alfazema!
Alfalfa! Alfalfa! Alfalfa!
Come, Come, Come!

The temple is your home!
DIO! DIO! DIO!

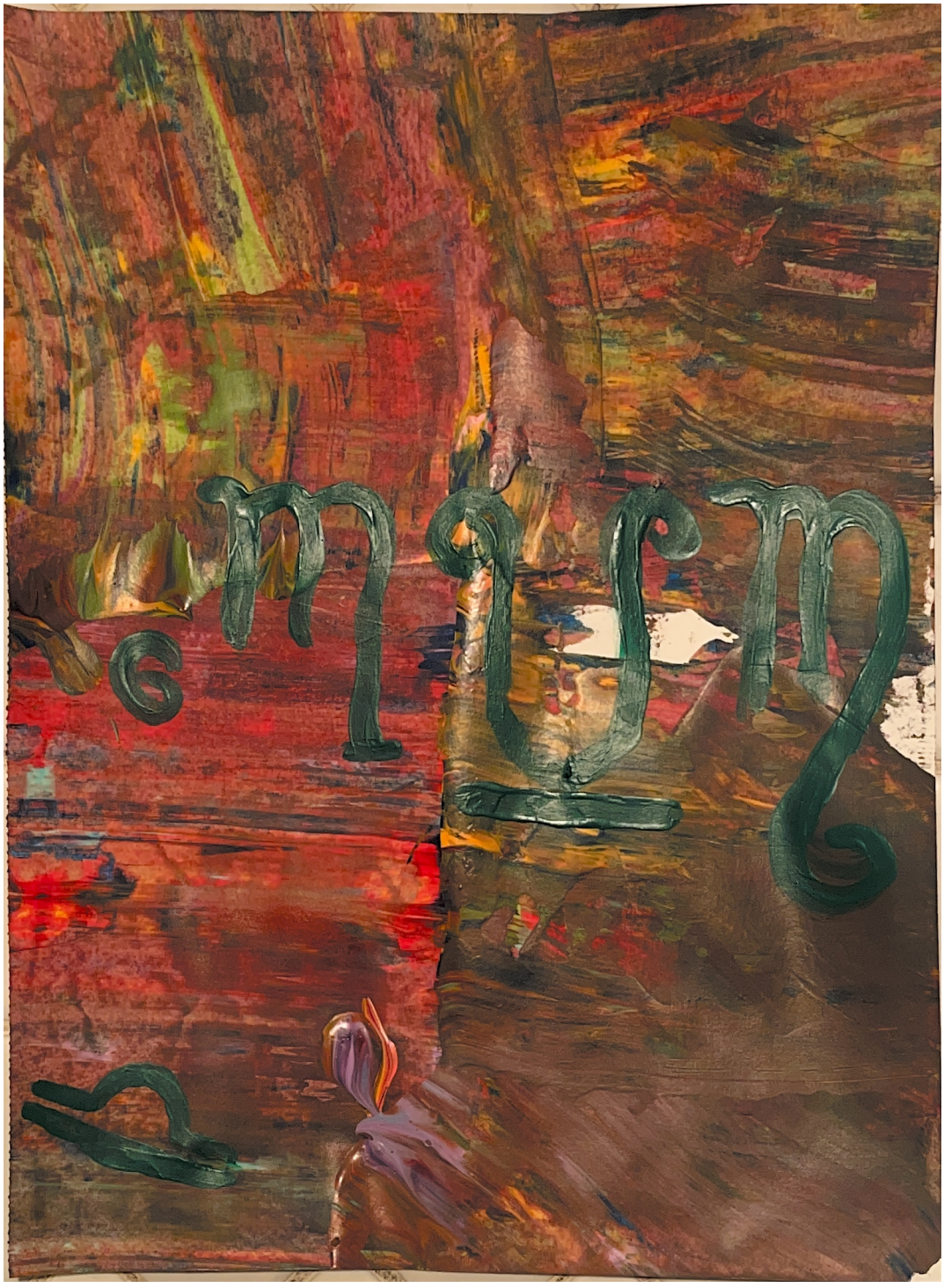
Your sovereignty and your divinity is untraceable by map!
DIO! DIO! DIO!
My LIBRA King!
My LIBRA shadow!

Oh! How they have tried! Trial by murder!
The mirror! The toys! Oh, the past! Oh, the present!
Oh, the path! Oh, the poverty! Oh, the sacrifice!
Sheer devotion!

DIO! DIO! DIO!
Rage, Rage, Rage!
Madness, Madness, Madness!

DIO! Pour the Wine! Light the Cigars!
My LIBRA King!
The moon and our souls are fruitful!
Asclepius begs for US!

DIO! DIO! DIO!
DEUS DO SEIS! DEUS DO SEIS! DEUS DO SEIS!
Dionysus, Oh! How we have won! By and through the one!



PARARAIO #14. DIO, Runes of Honorius.

**POMBA!**
POMBA! POMBA! POMBA!
Rainha do quatro, Rainha do seis!
Gira em sete! Gira em sete! Gira em sete!

Pomba em seis! Gira em nove!
Pomba em seis! Gira em nove!
Pomba em seis! Gira em nove!

Vem Exu! Vem Exu! Vem Exu!
Vem pelo nove!

A pomba em seis! Gira em nove!
A pomba em seis! Gira em nove!

Gira Exu! Gira Exu! Gira Exu!
A Pomba Gira por TU, Exu!

A Pomba do seis! Gira pro nove!
A Pomba em seis! Gira em nove!

PARARAIO #6.

## ABRIL ENGANOU OS ENGANADORES

O primeiro a saber, o primeiro a sair
pressão familiar
árvores sem frutos
árvores familiar!

O primeiro a saber, o primeiro a sair
esperma venenoso
útero parasatistica
árvores sem frutos
árvores familiar!

Ódio incondicional
árvores sem frutos
árvores familiar!
O primeiro a saber, o primeiro a sair

Tudo condicional!
Tudo condicionado!
Fools!

O primeiro a saber, o primeiro a sair
uma árvore nova
uma árvore com frutas

O primeiro a saber, o primeiro a sair
Abril engana, enganadores.
April, engana enganadores.
Abril sempre engana!
O primeiro a saber, o primeiro a sair
Nós vamos rir!
denovo denovo denovo

## VEM

Cade voce, sacrificante
So sobrou eu
Eu! Eu! Eu!

Cade voce Exu
So sobrou eu
Eu! Eu! Eu!
Comi da carne!
Bebi do sangue!
Ficaram! Ficaram! Ficaram!
Cade voce, sacrificante
So sobrou eu
Eu! Eu! Eu!
Cade voce Exu
So sobrou eu
Eu! Eu! Eu!
Comerei denovo
Beberei denovo
RENOVADA!
Chaya Chaya Chaya!
Renacido!
Renacida!
O rei prevalesse!

## PARTE QUATRO
## IV. PREDICTIONS

### As estrelas se foram
Não há mais estrelas no céu
É solitário sem eles
Expõe o nada
Uma verdade absoluta encontrada no abismo
Sem bússola
Sem direção
Agora vai ter que permear de dentro pra fora
Tudo aquilo que se perdeu pro lado de fora
Mas como e por que meu navio
Como confiar em um céu sem estrelas
Quando as estrelas escreveram a verdade
Mas como e por que meu navio se agora tudo deve permear de

dentro para fora
Sem estrelas sem segredos sem sinais
Eles pararam de aceitar
Tudo aquilo que se perdeu pro lado de fora
Agora vai ter que permear de dentro pra fora
Mas como e por que meu navio
É estéril sem eles
Eu ouvi
E eles se foram
E eles levaram a força
E eles levaram a fonte
Mas como e por que meu navio
Quando não há nada além da forma

Não há mais ferramentas
Não há mais baralhos
Não há mais brinquedos
Não há mais espelhos
É sentido alto e baixo
Sempre presente mas sempre distante
Sempre vazio mas sempre sábio
Não há mais ferramentas
Não há mais baralhos
Não há mais brinquedos
Não há mais espelhos
Agora está mais baixo
É abismal
Eu sou o abismo
E ainda assim precisa vir de dentro agora
Eu sou a ferramenta
Eu sou o baralho
Eu sou o brinquedo
Eu sou o espelho
Mesmo assim preciso ser o abismo
Para que agora venha de dentro

A espiritualidade será erradicada da sociedade perdido dentro das gerações.
A polaridade extrema produzirá uma ressurreição espiritual, seja em paralelo ou entre as gerações subsequentes. Que Medo!
A repetição da história traz progresso com regressão equivalente.
Que perda de tempo!

Para preservar as Verdades Parciais que compõem o Absoluto, é a responsabilidade de cada pessoa no presente documentar todos os textos espirituais ou sagrados.
Fracassar é aceitar que tudo estará perdido e nada será realizado.
Talvez não se perca fisicamente, mas será que o futuro realmente produzirá uma mente que se preocupe em decifrar o que aparentemente é irrelevante para a vida moderna?

## TEMER A PERSEGUIÇÃO É ACEITAR QUE VOCÊ CONHECE A VERDADE!

Parem de se convencer de que preservar a espiritualidade em suas famílias não afeta negativamente a próxima geração. O acúmulo de preservação espiritual impulsiona a “ultima semente” em direção ao extremismo, resultando na aceitação total ou na rejeição total da Fé.
Esse padrão de preconceito extremista é muito comum, apesar de ser um mal difícil de curar. Que egoísmo o nosso esperar que as gerações futuras continuem aquilo que fomos fracos demais para suportar. Que egoísmo o nosso esperar que as gerações futuras sejam felizes quando tudo que oferecemos são Verdades Parciais.
Que egoísmo o nosso deixar de perseverar na busca do Absoluto.
Fracassar é aceitar que tudo estará perdido e nada será realizado!

E nas profundezas do vento vinha as rosnas
E nas profundezas do vento vinha os apitos
E nas profundezas do vento vinha os estalos

**POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA**

E então a Mãe foi ouvida
E então foi compreendido
Nas rosnas
Nos apitos
Nos estalos
Ela grita
Ela consome
Ela se torna
É guerra

**POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA**

E nas profundezas do mar vinha o silêncio
E nas profundezas do mar vinha a escuridão
E nas profundezas do mar vinha a esterilidade

**POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA**

E então a Mãe foi vista
E então foi compreendido
No silêncio
Na escuridão
Na esterilidade
Ela é tudo

**POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA**

Mãe da guerra
Nos salva na Natureza!

Pai da guerra
Nos fortalece na Natureza!

**POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA POMBA**

PARARAIO #13, The stars left.